

## BAB II

### GAMBARAN UMUM TEMPAT PKL

#### 2.1 Profil Organisasi

**Kampus Merdeka** adalah kebijakan dari Kemendikbudristek yang memberikan mahasiswa kesempatan untuk mengembangkan bakat dan minatnya melalui pengalaman dunia kerja sebagai persiapan karier. Salah satu programnya adalah **Magang dan Studi Independen Bersertifikat (MSIB)**, yang memungkinkan mahasiswa belajar dan mengasah kompetensi praktis di luar kelas dengan pengakuan setara mata kuliah. Program ini terbuka untuk mahasiswa aktif D2/D3/D4 minimal semester 2 dan semester 4 untuk S1, berlangsung selama 20 minggu dengan bobot 20 SKS. Peserta diharapkan berkomitmen penuh hingga program selesai.



Gambar 2.1 Logo Bangkit

Salah satu mitra program MSIB adalah **PT. Dicoding Akademi Indonesia**, sebuah startup yang fokus membangun ekosistem developer di Indonesia. Dicoding bekerja sama dengan Google untuk menyelenggarakan **Bangkit Academy**, bagian dari program Studi Independen Kampus Merdeka. Bangkit mempersiapkan peserta menjadi

profesional di bidang *Mobile Development*, *Machine Learning*, atau *Cloud Computing*. Program ini pertama kali diluncurkan secara mandiri pada 2020, menerima 300 peserta di jalur Machine Learning. Pada 2021, Bangkit resmi bergabung dengan Kampus Merdeka dan menerima 3000 peserta dari berbagai perguruan tinggi. Pada tahun 2024, **Bangkit Academy**, yang merupakan bagian dari program Studi Independen Kampus Merdeka, menerima **4.636 peserta**. Peserta tersebut berasal dari berbagai perguruan tinggi di Indonesia. Program ini tetap berfokus pada tiga jalur pembelajaran utama, yaitu *Mobile Development*, *Machine Learning*, dan *Cloud Computing*, dengan tujuan mempersiapkan mahasiswa menjadi profesional yang siap bersaing di dunia industri. Logo Bangkit yang ditampilkan pada **Gambar 2.1** menjadi simbol komitmen program ini dalam mendukung pengembangan talenta digital di Indonesia.

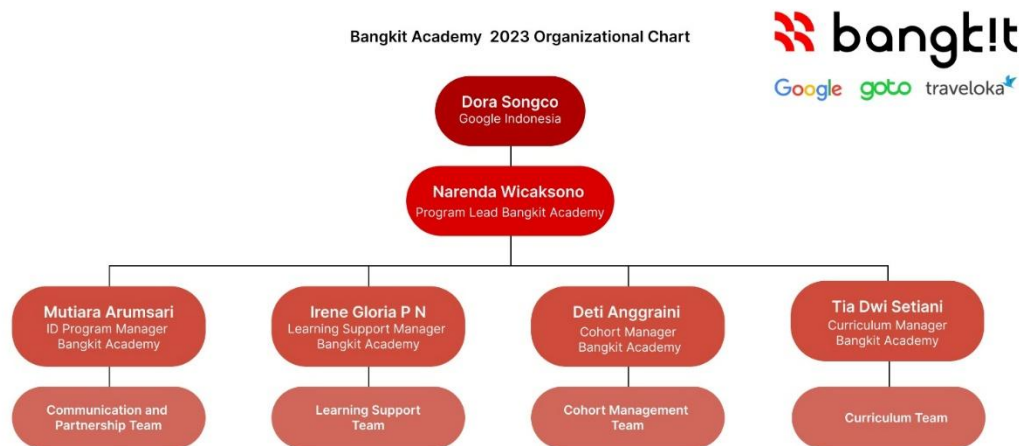
## 2.2 Struktur Organisasi

Bangkit Academy adalah program pembelajaran intensif yang dirancang untuk mempersiapkan mahasiswa menjadi profesional yang kompeten di bidang teknologi. Program ini merupakan bagian dari Kampus Merdeka, sebuah inisiatif dari Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek), dan dijalankan oleh Google bekerja sama dengan mitra industri terkemuka seperti Gojek, Tokopedia, dan Traveloka.

Tujuan Bangkit adalah:

1. Memberikan pelatihan teknis di bidang teknologi terapan seperti Machine Learning, Cloud Computing, dan Mobile Development.
2. Membekali mahasiswa dengan kemampuan soft skill yang diperlukan untuk sukses di dunia kerja, seperti komunikasi, manajemen proyek, dan berpikir kritis.
3. Mendorong kolaborasi lintas disiplin melalui proyek capstone, sehingga peserta mampu menciptakan solusi inovatif untuk berbagai tantangan industri.

Bangkit Academy memiliki struktur organisasi yang terdiri dari berbagai tim dan peran untuk mendukung keberhasilan pelaksanaan program. Struktur organisasi ini dapat dilihat pada **Gambar 2.2**, yang menunjukkan pembagian peran dan tanggung jawab secara jelas dalam mendukung operasional Bangkit Academy.



Gambar 2.2 Struktur Organisasi Bangkit

Bangkit Academy adalah program studi independen yang diawasi langsung oleh tim Google Indonesia di bawah bimbingan Dora Songco selama kegiatan berlangsung. Pemimpin program ini, yang dikenal sebagai "Program Lead Bangkit Academy," adalah Narenda Wicaksono. Dalam kepemimpinannya, Narenda mengelola empat divisi utama yang masing-masing memiliki tugas dan tanggung jawab spesifik untuk memastikan keberhasilan program. Berikut adalah peran dan tanggung jawab dari keempat divisi tersebut:

### 2.2.1 Program Manager

Program Manager bertugas untuk menjalin koordinasi yang baik dengan berbagai pemangku kepentingan, termasuk mentor, partner, dan tim internal. Fokus

utama peran ini adalah memastikan semua aspek proses pembelajaran peserta berjalan lancar, menciptakan pengalaman belajar yang efektif dan mendukung kelulusan peserta.

### **2.2.2 Learning Support Manager**

Learning Support Manager bertanggung jawab dalam merancang dan mengatur anggaran untuk berbagai aktivitas program. Selain itu, mereka memimpin perencanaan dan pengelolaan proyek capstone, memastikan proses penilaian peserta dilakukan secara transparan, dan mendistribusikan penghargaan kepada peserta yang memenuhi kriteria.

### **2.2.3 Cohort Manager**

*Cohort Manager* memiliki tanggung jawab untuk memantau dan mengelola partisipasi seluruh peserta program. Mereka memastikan bahwa tingkat kelulusan peserta setidaknya setara dengan pencapaian tahun sebelumnya, dengan menerapkan strategi yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan dan komitmen peserta.

### **2.2.4 Curriculum Manager**

*Curriculum Manager* bertugas menjaga kualitas dan relevansi kurikulum yang diterapkan di seluruh jalur pembelajaran, baik yang bersifat teknis (technical learning path) maupun pengembangan soft skills. Selain itu, mereka bertanggung jawab untuk menyusun timeline pembelajaran peserta, memantau progres belajar, dan memastikan kurikulum selalu diperbarui sesuai dengan kebutuhan industri.